Volume 8 Issue 4 (2024) Pages 667-675
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Permainan Tradisional Suku Ngalum Ok dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter pada Anak Usia Dini

Yan Dirk Wabiser[1], Elka Mimin[2]✉, Veronika Iryouw[3]
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Cenderawasih, Indonesia(1)
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia(2,3)✉
DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5916

Abstrak
Permainan tradisional berperan luas dalam tumbuh kembang anak termasuk penanaman nilai-nilai karakter dalam diri anak usia dini. Dengan demikian, suku Ngalum Ok sebagai subjek penelitian dan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional suku *Ngalum Ok*. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif metode deskriptif dan pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, studi dokumentasi dan observasi. Analisis data dilakukan dalam empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional suku ngalum ok seperti womnong taungek dakbit atuk okhit mengandung nilai-nilai karakter pada anak usia dini seperti disiplin, toleransi, integritas dan gotong-royong. Upaya penggalian nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional sebagai wujud pembelajaran kontekstual yang berkontribusi terhadap tumbuh kembang anak, selain itu juga sebagai upaya preventif terhadap eksistensi permainan tradisional.

Kata Kunci: *permainan tradisional; suku ngalum ok; nilai-nilai karakter; anak usia dini*

Abstract
Traditional games play a wide role in children's growth and development, including instilling character values in early childhood. Thus, the Ngalum Ok tribe is a research subject, and this study aims to analyze the values of characters in traditional games of the *Ngalum Ok* tribe. The research was conducted using a qualitative approach and a descriptive method, and data collection was done using in-depth interviews, documentation studies, and observation. Data analysis is carried out in four stages: data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The study results show that the traditional games of the Ngalum ok tribe, such as winning Taungek dark bit Datuk ok hit, contain character values in early childhood, such as discipline, tolerance, integrity, and cooperation. Efforts to explore character values in traditional games as a form of contextual learning that contributes to children's growth and development, as well as preventive efforts against the existence of traditional games.

Keywords: *traditional games; ngalum ok tribe; character values; early childhood*

✉ Corresponding author: Elka Mimin
Email Address: elkamimin0@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)
Received 2 June 2024, Accepted 9 August 2024, Published 9 August 2024

Pendahuluan

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5916

Nilai-nilai karakter kebangsaan berperan besar bagi keberlangsungan hidup bangsa Indonesia sehingga hal ini dapat tercermin dari gerakan pendidikan karakter yang dilakukan pada setiap jenjang Pendidikan yang dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD merupakan wadah yang diselenggarakan sebagai upaya mencerdaskan bangsa yang berfokus pada perluasan pengetahuan, peningkatan keterampilan dan penanaman karakter anak usia dini. Hal ini sesuai dengan tujuan penyelenggaraan PAUD yang dirumuskan dalam Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD yang menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Usia 0 hingga 6 tahun merupakan masa *golden age* yang ditandai dengan perkembangan otak pada anak yang sangat pesat hingga mencapai hampir keseluruhan dari perkembangan otak manusia. Anak ketika lahir, pencapaian perkembangan otaknya sebesar 25% selanjutnya usia 4 tahun perkembangan otak mencapai 50% dan sampai pada usia 8 tahun mencapai 80% (Fitrianingtyas et al., 2023). Masa keemasan ini tidak dapat terulang kembali sehingga menjadi usia yang urgen dan tepat untuk dilakukan penanaman nilai-nilai karakter seperti disiplin, toleransi, integritas dan gotong-royong pada anak usia dini.

Upaya penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui bermain permainan. Dalam Sejarah perkembangan permainan, permainan digolongkan dalam dua jenis, *pertama*, permainan tradisional yang dikenal sebelum zaman berkembang, *kedua,* permainan modern yang dikenal setelah zaman berkembang. Jika dilihat secara spesifik permainan tradisional dinilai memiliki manfaat besar pada kehidupan anak termasuk mempengaruhi perilakunya. Rianto & Yuliananingsih, (2021) menjelaskan bahwa permainan tradisional berkontribusi positif karena sebagai sarana belajar dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Aktivitas bermain permainan di Lembaga PAUD berperan sebagai metode dan media pembelajaran yang efektif, hal ini mengingat bermain permainan merupakan dunia anak. Permainan yang dimainkan tidak hanya menyenangkan bagi anak usia dini, namun juga dapat berkontribusi positif pada ranah pertumbuhan dan perkembangan mereka. Pemikiran serupa juga disampaikan oleh Rahayu (2023) bahwa permainan tradisional dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak baik itu perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, seni serta nilai agama dan moral yang terwujud dalam nilai-nilai karakter. Permainan tradisional berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter baik itu religius, toleransi, integritas, disiplin, gotong-royong dan daya juang. Perdima & Kristiawan, (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa permainan tradisional berperan besar dalam meningkatkan nilai religius pada anak usia dini. Permainan tradisional seperti petak umpet, bola bekel, lompat tali karet, congklak, gobak sodor, ular naga panjang, dan engklek terbukti menumbuhkan nilai toleransi (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Permainan tradisional telah teruji dapat membentuk nilai integritas karena anak dituntut bertingkah laku sesuai kebenaran dalam suatu permainan yang dimainkan (Tanfidiyah, 2017). Saat anak bermain *ponti* (permainan tradisional) ada nilai disiplin yang ditanamkan pada mereka, dimana anak secara teratur dan bergilir pada saat memindahkan batu "biya", tentu hal ini menjadi pondasi edukasi yang bisa diimplementasikan pada anak-anak usia dini (Husain & Walangadi, 2021). Permainan tradisional *kola-kola* diteliti mampu menjadi media pembelajaran dalam upaya meningkatkan nilai gotong-royong terhadap seluruh anak-anak yang bermain (Hajeni et al., 2023).

Permainan tradisional secara ideal mengandung manfaat positif yang sangat luas dan berkontribusi besar terhadap tumbuh kembang anak usia dini namun keberadaannya menjadi terancam punah di era digital ini. Zaman digital ditandai dengan maraknya permainan digital yang dapat dilihat pada permainan yang dimainkan dalam berbagai perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet atau *gadget*. Akibat dari produk-produk modern ini terjadi perubahan pada aktivitas bermain anak dari yang semula permainan tradisional beralih ke

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5916

permainan modern atau digital *games* seperti *games on-line, video game* serta *play station* (Saputra, 2017). Permainan yang dimainkan melalui gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya sangat mempengaruhi perkembangan saja tetapi juga perilaku pada anak (Lumbin et al., 2022). Adanya penawaran beragam *games* pada gadget menyebabkan krisis nilai-nilai karakter terus terjadi pada anak usia dini. Permainan tradisional cenderung mengandung nilai-nilai karakter yang menuntut anak bersosialisasi dengan teman sebayanya, sedangkan permainan modern cenderung mengandung keindividualis. Sesuai dengan pendapat (Alvi et al., 2021) bahwa ketika bermain gadget anak menjadi lebih individual, hal ini karena waktu yang diluangkan untuk bermain *games* sangat banyak sehingga anak tidak memiliki waktu cukup untuk bermain dengan teman sebayanya. Selain waktu, secara perlahan minat akan juga lebih senang bermain permainan modern dari pada permainan tradisional. Yani (2017) juga menyatakan bahwa dalam memilih bermain permainan, anak-anak sekarang lebih senang dan memiliki minat tinggi terhadap permainan modern yang sangat menarik minat bagi mereka dibanding permainan tradisional. Kecanduan anak dalam bermain permainan modern berpengaruh negatif terhadap nilai-nilai karakter seperti menurunnya nilai gotong-royong, religius, integritas, toleransi, disiplin dan daya juang. Di lain sisi, eksistensi permainan tradisional juga sedang dalam ambang kepunahan. Di era serba digital ini permainan tradisional perlahan-lahan hilang, bahkan banyak sekali anak usia dini yang tidak mengetahui tentang permainan tradisional (Saputra, 2017).

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional juga dilakukan oleh peneliti lain, di antaranya: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Husain & Walangadi (2021) berjudul "Permainan Awuta, Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini". Temuan dari penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan adanya permainan tradisional *awuta, ponti dan kainje* sebagai permainan tradisional dapat memberikan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kedisiplinan pada pelaku atau pemain seperti nilai kerjasama, disiplin, ketangkasan, keagamaan dan sosial. Selanjutnya, Penelitian berjudul "Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional" yang dilakukan oleh Rianto & Yuliananingsih (2021) menunjukkan bahwa petak umpet, bola bekel, lompat tali karet, congklak, gobak sodor, ular naga panjang, dan engklek merupakan permainan tradisional yang masih dilestarikan. Nilai karakter yang terbentuk dari beberapa permainan tradisional tersebut adalah: menumbuhkan sikap toleransi dan empati serta mengasah kemampuan emosional dalam berinteraksi; sikap sabar menunggu giliran; mematuhi peraturan bermain; dan semangat kerja keras. Kemudian, Lumbin et al., (2022) juga dengan penelitiannya yang berjudul "Permainan Tradisional Gorontalo Ponti dalam Menumbuhkan Nilai-nilai Karakter Anak Usia 5-6 tahun" menyatakan bahwa permainan tradisional Gorontalo berupa *ponti* bisa menumbuhkan karakter anak seperti adanya nilai kebersamaan, nilai sosial, nilai kedisplinan dan nilai ketangkasan. Lalu, penelitian dengan judul "Permainan Tradisional Kola-Kola Tematik untuk Penguatan Karakter Anak Usia dini" yang dilakukan Hajeni et al., (2023) juga menyatakan bahwa penelitiannya menghasilkan sebuah produk hasil pengembangan media permainan tradisional *kola-kola* tematik. Hasil Uji validitas ahli materi dan ahli media berada pada kategori layak untuk diterapkan, dan tingkat keefektifan media berdasarkan hasil uji validitas adalah 83,33% pada kategori layak, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional *kola-kola* tematik dinilai berpotensi kuat untuk menguatkan karakter anak usia dini. Selain itu, Herwina et al., (2024) dengan judul penelitian "Penanaman Nilai Karakter Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor". Penelitian ini menyimpulkan bahwa perkembangan nilai karakter siswa di TK Galuh Pertiwi Desa Tambusai Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar mengalami peningkatan setelah melakukan beberapa kali permainan tradisional gobak sodor. Penelitiannya berhasil menunjukkan hasil yang positif, dampaknya bisa sangat berarti dalam pendidikan karakter anak.

Penggalian nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional sebagai wujud perencanaan pembelajaran kontekstual yang berperan positif terhadap tumbuh kembang

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5916

anak, selain itu juga hal ini sebagai upaya preventif terhadap potensi kepunahan permainan tradisional. Upaya-upaya preventif urgen untuk dilakukan dalam rangka mempertahankan eksistensi permainan tradisional di era digital ini. Salah-satu permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai karakter adalah permainan tradisional yang berasal dari suku *Ngalum Ok* di kabupaten Pegunungan Bintang, provinsi Papua Pegunungan. Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti mengangkat permainan tradisional suku *Ngalum Ok* yaitu *womnong taungek dakbit atuk okhit* untuk mendeskripsikan nilai-nilai karakter seperti disiplin, integritas, toleransi dan gotong royong terkandung didalamnya. Selain itu, penelitian ini dilakukan sebagai wujud upaya mempertahankan eksistensi permainan tradisional suku *Ngalum Ok* di era digital. Hal ini sesuai dengan pendapat Muslihin et al., (2021) bahwa banyak permainan tradisional yang sudah tidak dimainkan lagi sehingga mengakibatkan permainan tradisional tersebut terancam punah bahkan mungkin sudah punah.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini dilakukan dengan judul Permainan Tradisional Suku Ngalum Ok dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter pada Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai karakter dalam *womnong taungek dakbit atuk okhit* sebagai salah satu permainan tradisional suku *Ngalum Ok*.

Metodologi

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif metode deskriptif; dengan subjek penelitian suku *Ngalum Ok*. Pengumpulan data penelitian terkait nilai-nilai karakter pada anak usia dini dalam permainan tradisional suku *Ngalum Ok* yang dilakukan melalui studi dokumentasi dan wawancara mendalam (indept interview) terhadap beberapa informan kunci. Orang-orang yang dipilih sebagai Informan kunci dalam penelitian ini merupakan pihak-pihak yang memiliki wawasan luas terkait permainan tradisional suku *Ngalum Ok*. Berdasarkan kriteria tersebut maka ditentukan dua orang sebagai informan kunci yaitu Andi Urpon salah satu Tokoh Adat dan Leo Mimin salah satu Tokoh Masyarakat suku *Ngalum Ok* Kabupaten Pegunungan Bintang. Analisis data dilakukan mulai dari pengumpulan data hingga penulisan laporan yang dilakukan dalam empat tahapan yaitu: pengumpulan data dilakukan baik data primer dari informan dan data sekunder dari dokumen terpercaya seperti buku, jurnal penelitian ilmiah dan dokumen resmi lainnya, reduksi data dilakukan setelah proses pengumpulan data dengan cara memilah dan memilih menggunakan prinsip relevan, penyajian data serta penarikan kesimpulan dilakukan setelah proses reduksi dengan menampilkan data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dalam bentuk narasi dan tabel serta menampilkan kesimpulan. Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi (check and recheck) yang dilakukan melalui kedua informan maupun dokumen terpercaya yang digunakan. Seperti dikemukakan Sugiyono (2018) triangulasi dibuat untuk menguji kredibilitas data dan dilakukan melalui cara mengecek data yang telah didapatkan melalui beberapa sumber.

Berikut tahapan penelitian yang dilakukan dan disajikan dengan bagan pada gambar 1 ini.

Gambar 1. Tahapan Penelitian

Hasil dan Pembahasaan

Ngalum ok adalah salah satu suku yang terdapat di kabupaten Pegunungan Bintang provinsi Papua Pegunungan. Seperti pada masyarakat suku lainnya di Indonesia, masyarakat

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5916

suku *ngalum ok* juga memiliki begitu banyak kekayaan kearifan lokal termasuk permainan tradisionalnya yang terus diwariskan secara turun temurun.

Ada begitu banyak permainan tradisional yang berasal dari suku *Ngalum Ok*, salah satunya adalah permainan *womnong taungek dakbit atuk okhit.* Permainan-permainan ini dimainkan secara turun temurun dan diwariskan dari generasi tua kepada generasi muda. Bahan-bahan bermain yang digunakan dalam bermain tradisional ini sepenuhnya bersumber dari lingkungan sekitar seperti bebatuan, kayu atau ranting pohon, daun, tanah, pasir, halaman rumah, kali atau sungai hingga kebun. Permaianan tradisional merupakan permainan yang sangat mudah ditemukan dan sangat mudah dimainkan karena alat-alat yang dipergunakan untuk memainkan permainan tradisional berasal dari alam (Nur & Asdana, 2020). Hal serupa juga disampaikan Ismoko (2019) bahwa permainan tradisional merupakan permainan anak-anak berbahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan suatu masyarakat. Usia anak yang memainkan *womnong taungek dakbit atuk okhit* ini dimulai dari usia 3 tahun hingga 10 tahun.

Permainan *Womnong Taungek Dakbit Atuk Okhit*

Permainan *womnong taungek dakbit atuk okhit. Womnong* secara harfiah *wom* artinya kelelawar *nong* artinya tali sehingga *womnong* berarti tali kelelawar sehingga ketika anak memainkan *womnong* sesungguhnya mereka membuat atau meniru gerakan kelelawar yang bergelantungan di dahan atau ranting pohon. Selanjutnya *taungek*. *Taungek* tidak memiliki arti tersendiri tetapi ketika anak bermain dan menyebut kata *taungek, setelah mereka* membentuk *womnong* kemudian mengerakkannya secara vertikal ke atas dan ke bawah atau naik turun. Lalu *atuk*. *Atuk* artinya kayu. Ketika menyebut kata *atuk* anak menggerakkan jarinya tegak lurus seperti kayu. Kemudian *okhit* berarti kolam yang biasanya anak menggunakan telapak tangan untuk membuat bentuk seperti kolam. Selain itu, Dakbit berarti bongkar atau bubar. Ketika menyebut *dakbit* biasanya permainan ini berakhir atau selesai.

Gerakan *pertama* adalah *womnong*. Gerak *womnong* awalnya dilakukan oleh pemimpin permainan dengan cara merapatkan seluruh jari tangan kiri di atas pahanya. Kemudian pemimpin permainan merapatkan ibu jari dan jari telunjuk tangan kanannya lalu mencubit kulit telapak luar atas tangan kirinya. Gerakan cubit bersusun di atas paha pemimpin ini dilakukan satu persatu oleh setiap anak ke arah vertikal atas. Gerakan *kedua* yaitu taungek. Gerak taungek pertama-tama dilakukan oleh pemimpin permainan secara perlahan dengan cara memindahkan bentuk *womnong* yang sudah dibuat di atas pahanya ke tengah lingkaran secara perlahan. Pemimpin permainan menggerakkan bentuk *womnong* dengan cara naik turun sambil bernyanyi *taungek* sekurang-kurangnya sebanyak 10 kali. Gerak dan lagu ini diikuti oleh setiap anak secara serentak. Gerakan *ketiga* adalah *dakbit.* Pemimpin permainan menyanyikan kata *dakbit* berulang-ulang, kemudian semua anak secara bersama-sama ikut bernyanyi kemudian sambil membongkar bentuk *womnong* dan menggerakkan jari tangan secara bebas, namun tetap berada di tengah-tengah lingkaran. Gerakan *keempat* yakni *atuk* Gerak *atuk* tetap sama yakni terlebih dahulu dilakukan Pemimpin permainan dengan cara melipat jari tangan kanannya kecuali jari telunjuk dan ditegakkan ke arah vertikal atas. Setelah itu, seluruh jari tangan kiri dilipat kecuali jari telunjuk yang ditegakkan secara vertikal atas kemudian telapak tangan kiri ditaruh di atas jari telunjuk tangan kanan. Gerakan ini diikuti dan dilakukan oleh setiap anak secara bergilir. Gerakan *kelima* adalah *okhit.* Gerak *okhit* awalnya tetap dilakukan terlebih dahulu oleh Pemimpin permainan seperti merapatkan seluruh jari tangan kiri dan kanan kemudian membentuk lengkungan semacam kolam atau perahu lalu disusun bertumpuk ke arah vertikal atas. Seluruh anak secara bergilir mengikuti atau meniru gerakan *okhit* yang dilakukan pemimpin permainan. Gerakan-gerakan yang dilakukan anak merupakan gerakan yang dilakukan anak dengan senang hati secara bersama-sama. Ini sejalan dengan pandangan Taroreh, B. S & Satria (2020) bahwa anak-anak juga lebih suka bergerak yang bervariasi, bermain, senang bekerja secara kelompok dan lebih suka pembelajaran melalui aktivitas praktik langsung.

Tabel 1. Nilai-Nilai Karakter dalam Nama Gerakan dalam Permainan *Womnong Taungek Dakbit Atuk Okhit*

Nilai-Nilai Karakter	Nama Gerakan dalam Permainan
Disiplin Toleransi Integritas Gotong royong	***Womnong***
	Taungek
	Dakbit
	Atuk
	Okhit

Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan *Womnong Taungek Dakbit Atuk Okhit*

Permainan tradisional sesungguhnya mengandung begitu banyak nilai-nilai karakter sehingga penting untuk dikenalkan pada anak usia dini. Pendapat serupa disampaikan Husain & Walangadi, (2021) bahwa dengan melestarikan kearifan lokal, melalui permainan tradisional, maka dapat memberikan ruang bagi anak untuk mengenal permainan yang ada di daerahnya, tentu ini melibatkan ragam aspek dan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Adapun nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan *Womnong Taungek Dakbit Atuk Okhit* adalah: disiplin, toleransi, integritas dan gotong-royong.

Nilai Disiplin. Disiplin sebagai prasyarat bagi pembentukan sikap perilaku dan tata kehidupan berdisiplin yang akan mengatur peserta didik berhasil dalam belajar dan kelak ketika bekerja. Kegiatan antri dalam bermain tidak hanya mendukung perkembangan anak, akan tetapi antri juga menanamkan pembiasaan disiplin anak seperti taat mengikuti aturan

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5916

dan sabar menunggu giliran (Cecep et al., 2023). Hal ini dapat terlihat dalam permainan *womnong taungek dakbit atuk okhit* ketika setiap anak taat dalam meniru setiap kata yang diucapkan pemimpin permainan dalam membuat gerakan dan bernyanyi dan ketika anak-anak sabar menunggu gilirannya untuk satu persatu membentuk setiap tahapan gerakan sambil bernyanyi.

Nilai Toleransi. Toleransi dikelompokkan menjadi toleransi agama dan sosial. Toleransi agama merupakan toleransi yang terkait dengan keyakinan atas agama yang berhubungan dengan bagaimana seseorang bersikap terhadap keberagaman agama orang lain. Sedangkan toleransi sosial berkaitan dengan bagaimana seseorang mampu bekerja sama dengan orang lain tanpa melihat perbedaan baik itu agama, budaya, status sosial, jenis kelamin, usia dan sebagainya (Pitaloka et al., 2021). Nilai toleransi juga terlihat pada permainan *womnong taungek dakbit atuk okhit* yang mana setiap peserta terdiri dari beragam usia yang dimulai dari anak 4 tahun hingga 10 tahun, dalam keberagaman usia ini setiap anak tetap saling bekerja sama dalam bermain.

Nilai Integritas. Dalam aktivitas anak bermain permainan *womnong taungek dakbit atuk okhit*, terdapat nilai integritas yang terwujud dalam pemimpin permainan yang memberikan teladan dalam memandu jalannya permainan agar dapat diikuti oleh peserta pemain mulai dari awal bermain hingga akhir permainan. Untuk dapat diikuti oleh peserta pemain maka pemimpin permainan dituntut untuk mampu memimpin dengan baik dan benar. Sholikin et al., (2022) menyatakan keteladanan atau perilaku pemberian contoh merupakan salah-satu indikator dari nilai integritas. Karena pada dasarnya integritas berkaitan dengan melakukan hal yang benar.

Gotong Royong. Nilai karakter yang terdapat dalam permainan *womnong taungek dakbit atuk okhit* yaitu dapat dilihat ketika setiap anak berkumpul dengan semangat membuat lingkaran dan secara bersama-sama melakukan setiap gerakan sambil bernyanyi. Hal ini sesuai dengan pemikiran Lestari & Suhartono (2021) bahwa dalam permainan kedaeraan atau tradisional terdapat nilai saling membantu dan aktif bekerja sama sebagai salah satu dari indikator gotong royong.

Lebih jelasnya, deskripsi terkait nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional *womnong taungek dakbit atuk okhit* dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Deskripsi Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional *Womnong Taungek Dakbit Atuk Okhit*

Nilai-Nilai Karakter	Indikator
Disiplin	Setiap anak taat dalam meniru setiap kata yang diucapkan pemimpin permainan dalam membuat gerakan dan bernyanyi
	Anak-anak sabar menunggu gilirannya untuk satu persatu membentuk setiap tahapan gerakan sambil bernyanyi
Toleransi	Semua anak dari usia 4 sampai 10 tahun ikut terlibat dalam setiap tahapan pembuatan gerak sambil bernyanyi
Integritas	Pemimpin permainan memberikan keteladanan ketika memandu jalannya permainan dari awal hingga akhir
Gotong-Royong	Semua anak berkumpul dengan semangat membuat lingkaran dan melakukan setiap gerakan sambil bernyanyi secara bersama-sama

Berdasarkan hasil dan pembahasaan di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai karakter seperti disiplin, toleransi, integritas dan gotong-royong terdapat di dalam permainan tradisional suku ngalum ok seperti *womnong taungek dakbit atuk okhit*. Disisi lainnya, permainan tradisional sedang terancam punah eksistensinya sehingga penting untuk terus dilakukan upaya preventif agar permainan tradisional suku *Ngalum Ok* tetap eksis di era digital ini.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5916

Simpulan

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang berada di masa keemasan sehingga merupakan waktu yang tepat untuk meletakan dasar-dasar perkembangan seperti nilai-nilai karakter. Upaya penanaman nilai-nilai karakter dapat dilakukan melalui permainan tradisional suku *Ngalum Ok* yakni *womnong taungek dakbit atuk okhit*, permainan ini memiliki beberapa nilai-nilai karakter seperti disiplin, toleransi, integritas dan gotong-royong. Penanaman nilai-nilai karakter kepada anak usia dini melalui permainan tradisional selain sebagai bentuk pembelajaran kontekstual juga sebagai upaya mempertahankan eksistensi permainan tradisional di era digital.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Andi Urpon salah satu Tokoh Adat dan Bapak Leo Mimin salah satu Tokoh Masyarakat suku *Ngalum Ok* Kabupaten Pegunungan Bintang yang telah bersedia meluangkan waktu untuk diwawancarai oleh peneliti terkait data penelitian.

Daftar Pustaka

Alvi, R. R., Jais, M., Ayub, D., Fitrilinda, D., & Ramadhani, N. (2021). Identifikasi Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Cak Bur. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, *5*(2), 104–111. https://doi.org/10.15294/jnece.v5i2.49187

Cecep, Fahmi, A. I., & Purwaningsih, H. (2023). Meningkatkan Disiplin Anak Melalui Kegiatan Antri Cuci Tangan Menggunakan Kartu Antrian. *Jurnal Tahsinia*, *4*(1), 93–104. https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.349

Fitrianingtyas, A., Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Jumiatmoko, J., Zuhro, N. S., Winarji, B., & Nurjanah, N. E. (2023). Mengembangkan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(5), 5675–5686. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4970

Hajeni, H., Rahmatia, R., & Syam, R. (2023). Permainan Tradisional Kola-Kola Tematik untuk Penguatan Karakter Anak Usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7088–7096. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5538

Herwina, Rahmah, & Mahesa, E. (2024). Penanaman Nilai Karakter Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 6612–6620.

Husain, R. I., & Walangadi, H. (2021). Permainan Awuta, Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1352–1358. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.839

Ismoko. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, *2*(1), 146–154. https://www.ejournal.stkippacitan.ac.id/index.php/jemani/article/view/272

Lestari, B. B., & Suhartono. (2021). Kegiatan Pesta Siaga Untuk Mengembangkan Karakter Jujur Dan Gotong Royong Siswa Sdn Betro Sedati Sidoarjo. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(2), 19–28. http://103.98.176.9/index.php/malihpeddas/article/view/11154

Lumbin, N. F., Yakob, R., Daud, N., Yusuf, R., Rianti, & Ardini, P. (2022). Permainan Tradisional Gorontalo Ponti dalam Menumbuhkan Nilai-nilai Karakter Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, *11*(1), 52–59. https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.41219

Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, *18*(1), 36–43. https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787

Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makasar. *Phinisi Integration Review*, *3*(1), 17–29.

Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5916

Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5342–5351. https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1640/pdf

Pitaloka, D. L., Dimyati, & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1696–1705. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972

Rahayu, E. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal on Education*, *05*(04), 17721–17737.

Rianto, H., & Yuliananingsih. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *19*(1), 120–134. https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440

Saputra. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, *1*(1), 84–94. http://103.114.35.30/index.php/pgsd/article/viewFile/1400/1183

Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio*, *8*(3), 1111–1121. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035

Tanfidiyah, N. (2017). Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Mobil-Mobilan Dalam Pembelajaran Tematik. *SENDIKA: Seminar Pendidikan*, *1*(1), 56–65.

Taroreh, B. S & Satria, M. H. (2020). Implementasi Permainan CBA Pada Pembelajaran Atletik Sebagai Solusi Alternatif Melestarikan Permainan Tradisional Di Sumatera Selatan. *Curere: Jurnal Ilmiah*, *4*(1).

Yani, I. (2017). Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD Dan DIKMAS PGTK PAUD Dan DIKMAS*, *12*(2), 89–98. https://doi.org/10.21009/jiv.1202.1